

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING
LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA**

**(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandung
Tahun Ajaran 2015/2016)**

Diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan

Skripsi



Oleh :

Vita Fitria Afifah

1204898

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2016

Vita Fitria Afifah, 2016

***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS
GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING
LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA**

**(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandung
Tahun Ajaran 2015/2016)**

Oleh :

Vita Fitria Afifah

**Sebuah skripsi yang diajukan guna syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Bahasa Jepang pada Fakultas Bahasa dan Sastra**

©Vita Fitria Afifah

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang,

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis

VITA FITRIA AFIFAH

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
DENGAN TEKNIK *MYSTERIOUS THINGS GAMES* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA SISWA (Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 16
Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)

Disetujui oleh pembimbing :

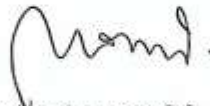
Pembimbing I



Dra. Hj. Melia Dewi Judiasri, M.Hum., M.Pd.

NIP. 196105061987032001

Pembimbing II

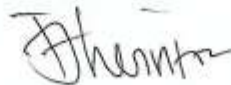


Noviyanti Aneros, S.S., M.A

NIP. 197411272008122001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Herniwati, M.Hum.

NIP. 197206021996032001